NES-89-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II™ THE ARCADE GAME

HOW TO PLAY

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF KONAMI!

You're now the proud owner of KONAMI's authentic version of Teenage Mutant Hero Turtles® – The Arcade Game for the Nintendo Entertainment System.™ We suggest that you read the following instructions thoroughly before taking on Shredder's ten levels of turtle ripping terror.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION 4

HOW TO PLAY 5

THE MUTANT MOVIE STARS 6

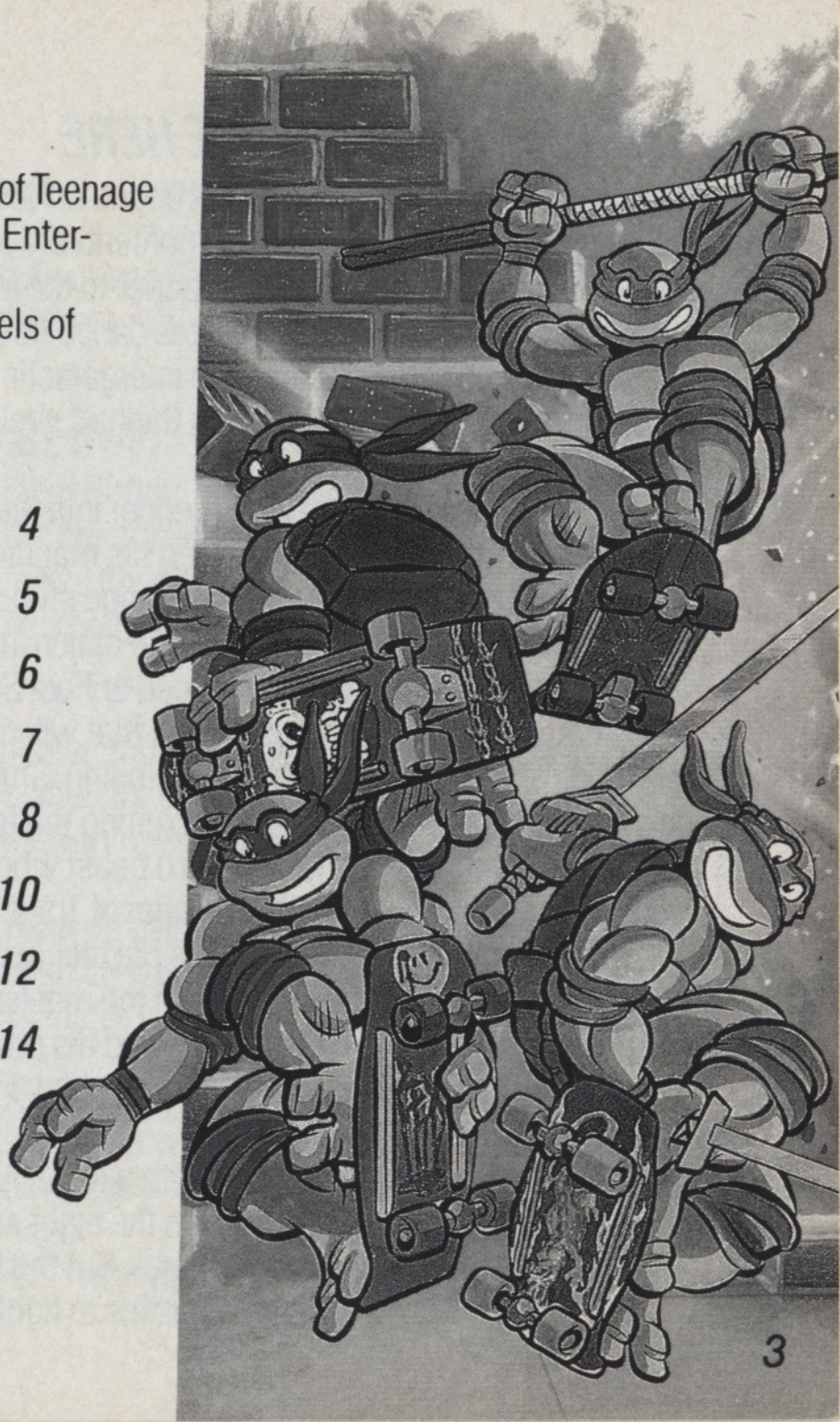
CONTROLLING YOUR TURTLE 7

THE SCREENS OF THE CRIME 8

ENEMIES A'PLENTY 10

THE CHAIRMEN OF THE HORDE 12

TAKING CARE OF YOUR GAME 14



THE BOUNTY BOYS ARE HERE

Welcome to the crime infested boroughs of New York, where one wrong look at the right person can be your last. But the turtles sleep contentedly, for they've made Manhattan a safer place for all. Especially since they've sent Shredder to the local landfill. Or so they think.

While dreams of pepperoni pizzas dance through their heads, the turtles' worst nightmares blast into Earth's atmosphere. Two intergalactic bounty hunters have been attracted by the price that Shredder has placed on the half shell heroes' heads. Shredder's alive and looking for payback!

Although the turtles tossed Shredder into the metal jaws of a garbage truck, his titanium battle helmet protected his maniacal mind from being mauled. Upon awakening on a seabound garbage ship, Shredder vowed vengeance.

After floating back to land on a pile of non-biodegradable styrofoam cups, Shredder began training a new breed of Foot Soldier. One that is better trained in the lethal art of Taekwondo. And one that will make the ultimate sacrifice to defend his leader. But that was only the beginning. Shredder journeyed throughout the universe, via his Translocation Matrix Beam, recruiting the top bounty hunters. He chose two.

Tora is a ten foot, half ton blizzard beast who, in 2000 years, has never known defeat. Journeying from the distant ice planet of Traglodoon, he has come to Earth needing only one weapon, his devastating claws. His partner in cosmic crime is Shogun, an inhabitant of Sector Six in the Dead Star Zone, and the mastermind behind the Ultimate Galactic Sword.

But that's not all, folks. Shredder and his professional punishers have again captured April O'Neil and plan to use her as turtle bait. Fail to save this lovely journalist, and that's all she wrote!

Shredder's ten levels of terror, with a lethal leader at the end of each one, are the deadliest the turtles have ever had to face. Even if you survive the eight action riddled arcade arenas, you still must contend with the two new unbeatable bounty hunter stages. But the turtles stand ready to fight through this shell squashing mess.

For Splinter has taught these turtles to fight with the ferocity of a lion.

HOW TO PARTY TILL YOU DROP!

The green gurus of grimefighting are hummin' the blues. They've just learned of the evil event that awaits them. Shredder's throwing a reunion party, with the bounty hunters as the guests of horror.

Your goal is to survive all ten levels of fatal festivities, save April and defeat Shredder in the Technodrome. But keep your amphibian eyes peeled. There are over 700 pain packing party monsters who'd like to use you as the pinata!

PICKING YOUR PARTY CRASHER (HOW TO BEGIN)

To begin, choose either the one or two turtle mode with the Select Button, then press the Start Button. Next, choose your turtle(s) of choice with the Control Pad. In the two turtle mode, use the Control Pad on both controllers to choose your turtles. When you've locked on, press the A Button. Once a turtle is selected, you cannot change turtles in the middle of the game. Now you're ready to rock. Good luck, green gladiator!

HOW TO GET A LIFE

Your turtle has but only three lives to give to his city and to Splinter. You can prolong your life by eating all the rejuvenating pizzas or terminating as many villains as possible (for every 200 knockout punches, you're given another life). Your energy will be drained each time you're wounded by an enemy. When your energy meter reaches "null," you're void.

NOTE: In the two turtle mode, if you lose all three lives, you can be given a new lease on life by pressing the A Button on your controller (but only if the second turtle has a life to spare).

HOW TO CONTINUE

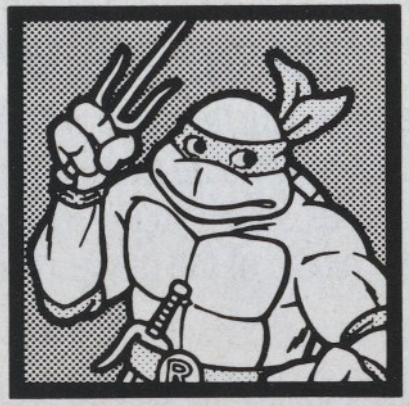
After your last turtle has been made into party mix, CONTINUE or END will appear. Choose one of the categories using your Select Button, then press the Start Button. If you've got the turtle guts, choose CONTINUE and you'll be thrown back into the level where you were just wasted (you can perform this continue feat a maximum of three times per adventure).

NOTE: "Rest" is located in the upper left corner of the screen. This indicates the number of lives remaining.

THE MUTANT MOVIE STARS

No, the turtles' agent didn't force them to appear on a sappy game show. This is your Select Turtle game screen.

Leonardo
Leonardo's the head honcho. He enjoys giving splitting headaches with his Katana Blades.



Raphael
Raphael's weapon of choice is a bad attitude and dual Sai daggers.

Michaelangelo
When he's not cracking jokes, he's cracking heads with his mind numbing Nunchuckus.

Donatello
The brains of the outfit. Call him computer geek, and you'll be eating oak from his Bo.

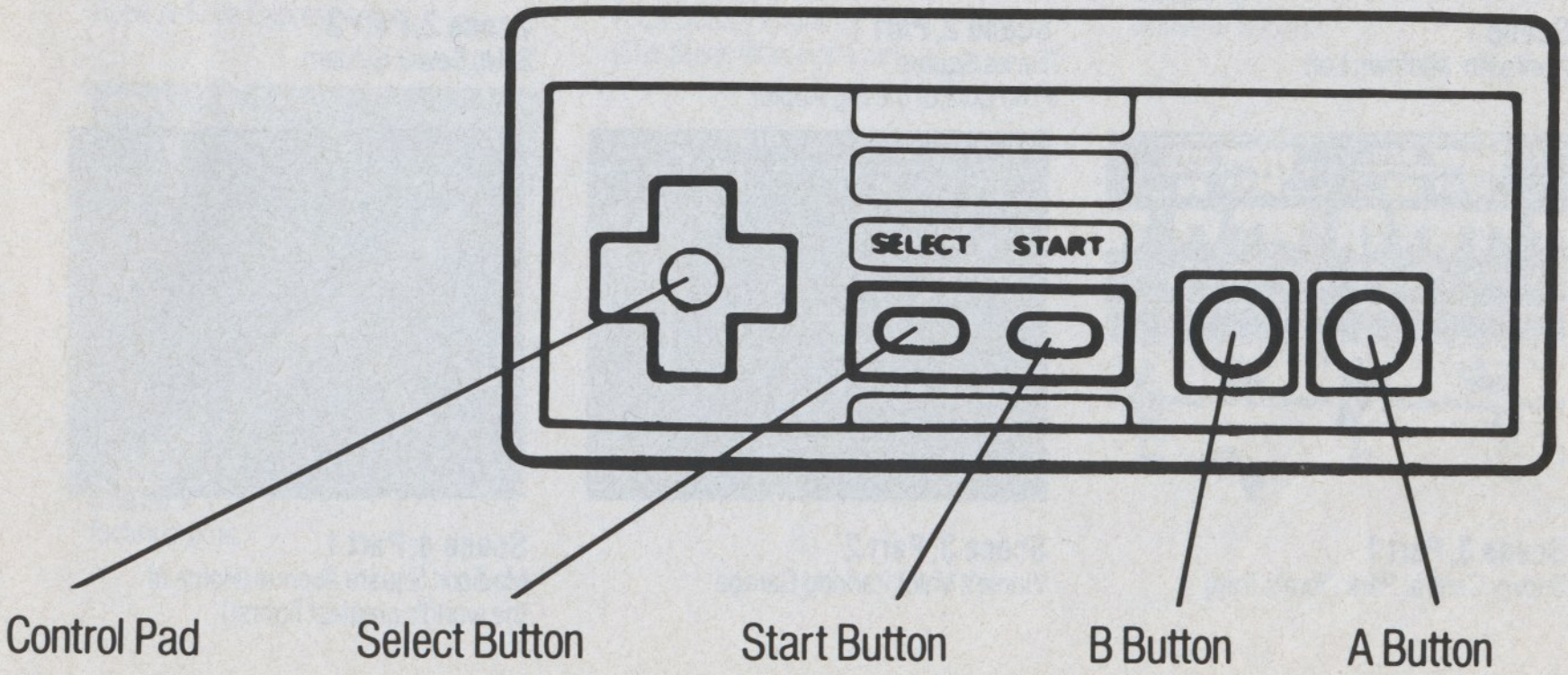
CONTROLLING YOUR TURTLE

Control Pad
Press to move forward, backward, up, down or diagonally.

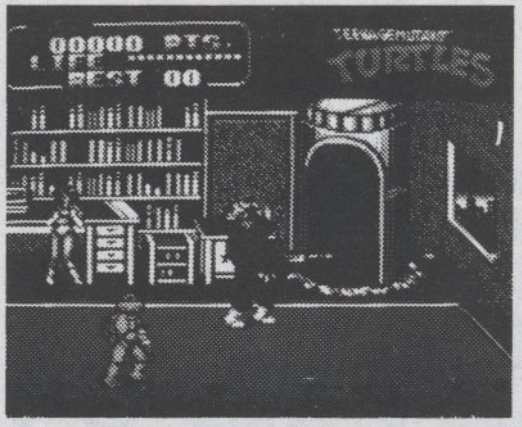
A Button
Press to jump.

B Button
Press to attack. NOTE: To jump and attack at the same time, carefully press the A Button and B Button simultaneously.

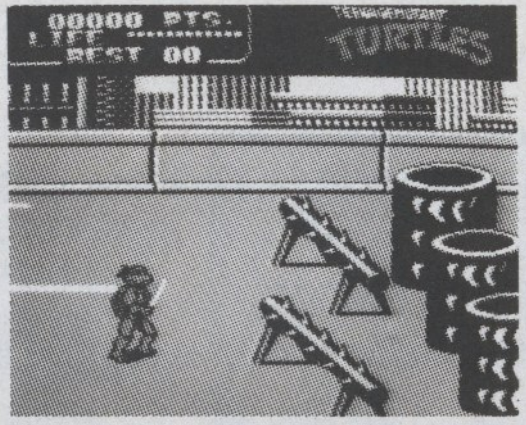
YOU'LL GET A KICK OUT OF THIS ADVICE
If you press the A Button, then the B Button while pressing the Control Pad Left or Right, your turtle will jump kick.



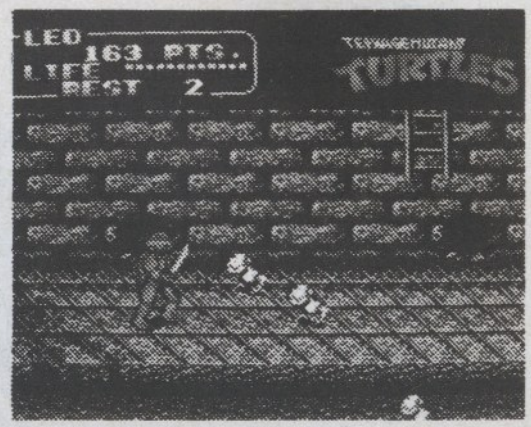
THE SCREENS OF THE CRIME



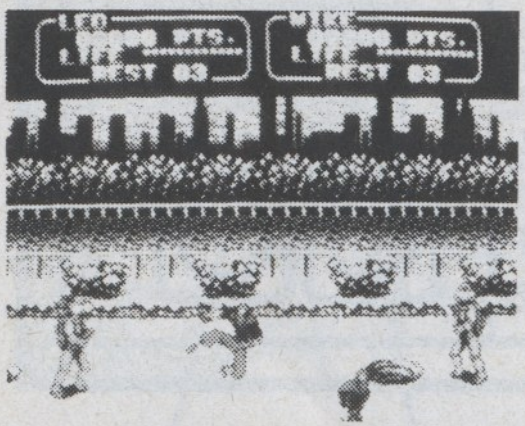
Scene 1
April's Hot Midtown Loft



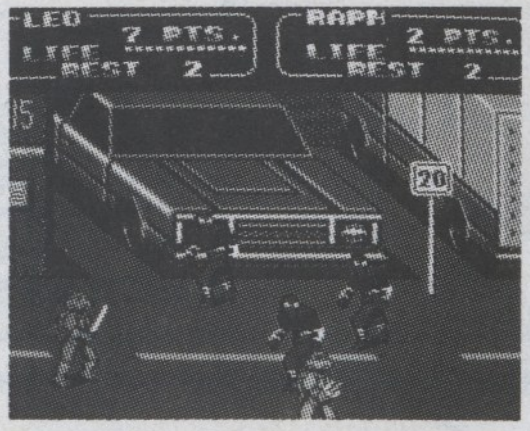
Scene 2, Part 1
Times Square
(The Core of the Big Apple)



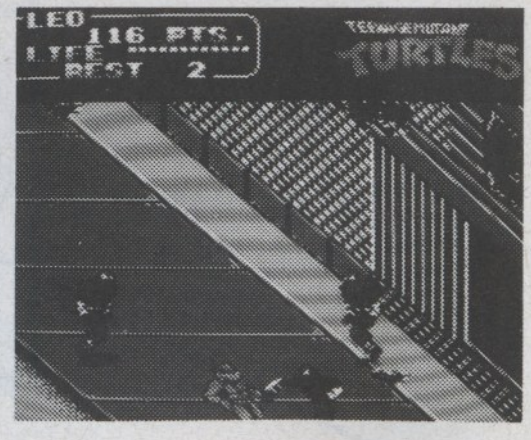
Scene 2, Part 2
SoHo Sewer System



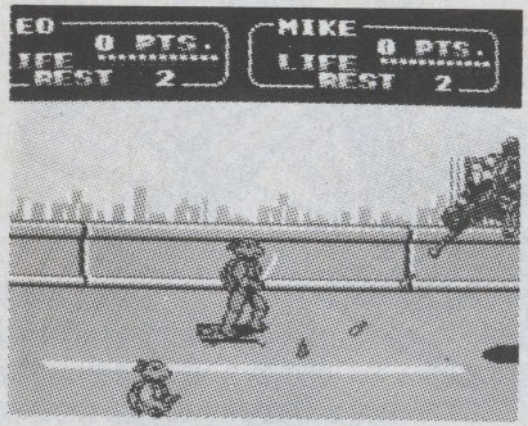
Scene 3, Part 1
Snowy Central Park (Tora's Trap)



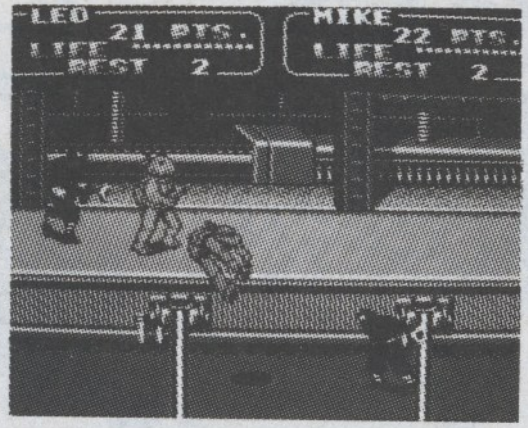
Scene 3, Part 2
Vinnie's Valet Parking Garage



Scene 4, Part 1
Madison Square Avenue (Home of the world's greatest fights!)

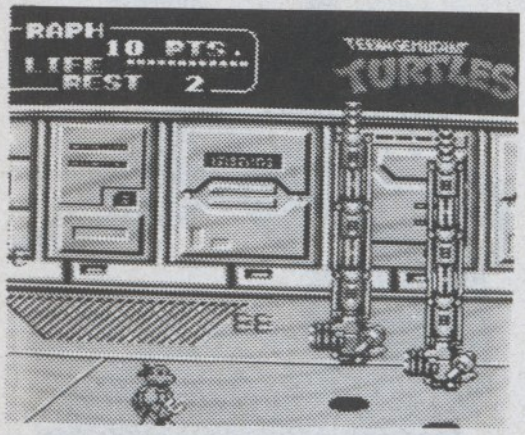


Scene 4, Part 2
Rock-A-Fella Expressway



Scene 5
Rock Quarry Factory
(The Stone Warriors' Lair)

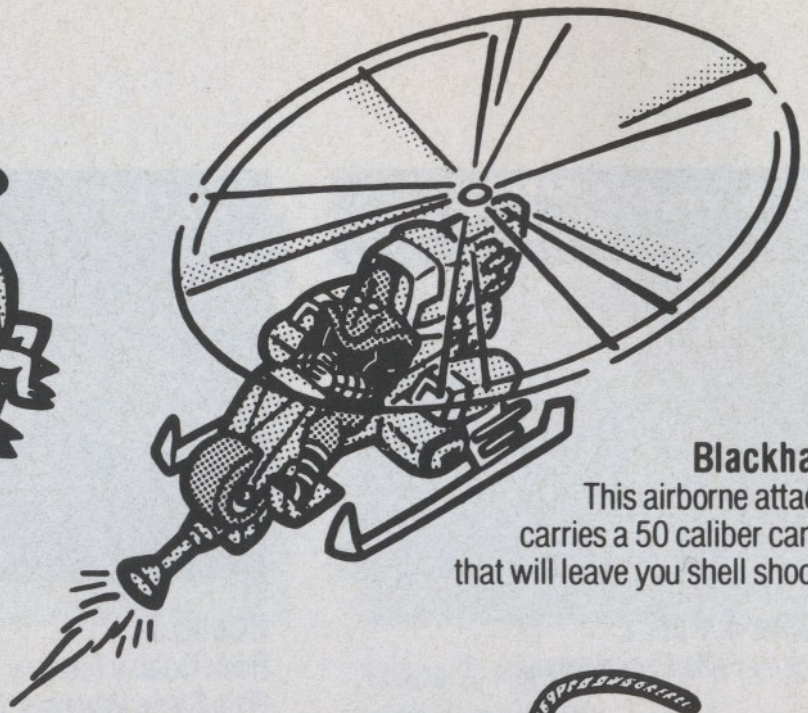
Scene 6
House of Shogun



Scene 7
Technodrome

ENEMIES A'PLENTY

Tubular Transport
An overgrown, mechanical mosquito equipped with a turtle zapping laser gun.



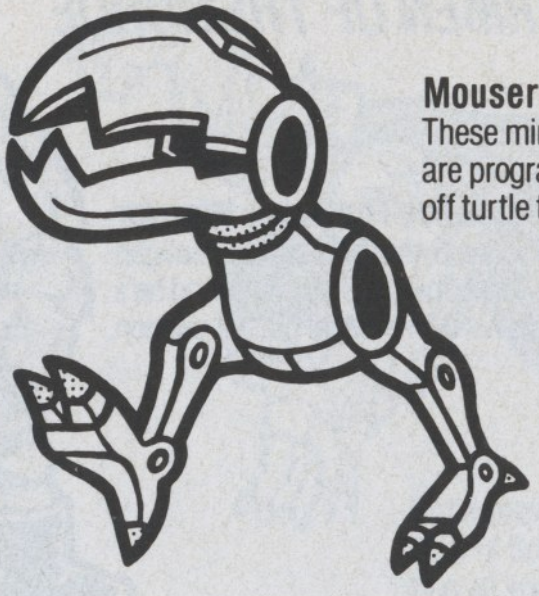
Blackhawk
This airborne attacker carries a 50 caliber cannon that will leave you shell shocked.

Stone Warrior
Granitor's army of hard rock hit men.

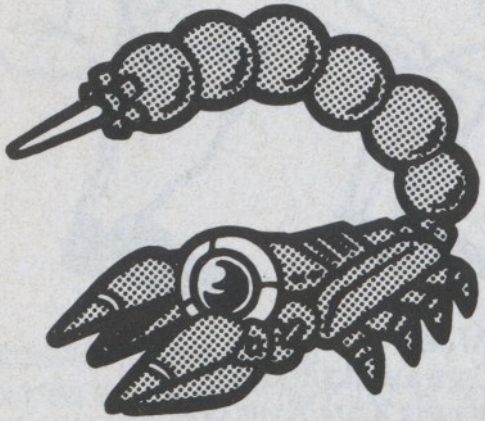
Frosty the Hit Man
Don't let this carrot nosed creep fool you. He's packing heat seeking missiles that have your name on them.

Roadkill Rodney
Unicycle soldiers that will zap you senseless.

Foot Soldier
Trained in Shredder's Taekwondo gym, these maximum offenders are brainwashed to destroy the turtles at any cost. Main enemy of Scene 4.

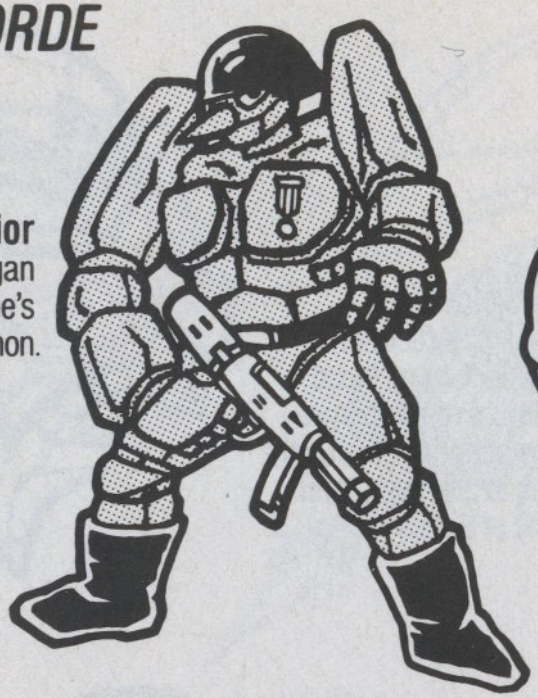


Mouser
These mini-titanium titans are programmed to chew off turtle toes.

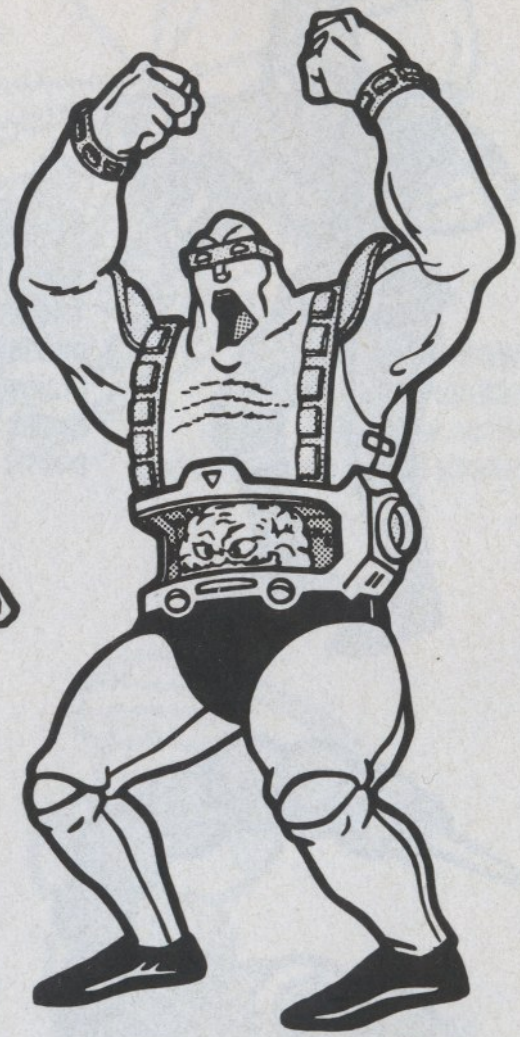


Venom, Blade, Vincent Van Growl
Three deadly predators designed by Shogun to weaken his prey.

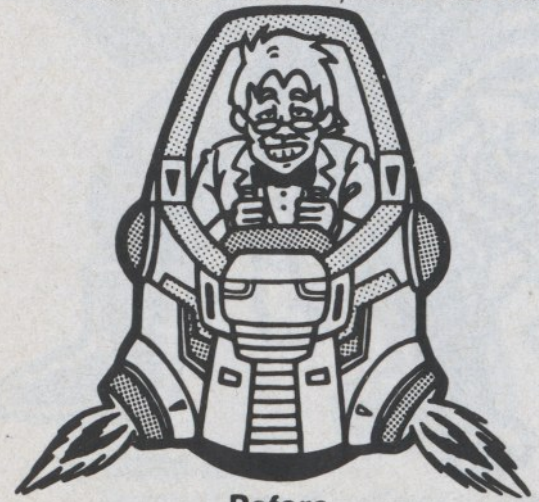
THE CHAIRMEN OF THE HORDE



Granitor The Stone Warrior
Ruler of Scene 5, this hardbodied hooligan likes his turtle meat exrta crispy. And he's brought his own hibachi blaster cannon.



Professor Baxter Stockman
Mouser bombardier by day, Knat Man by night, you'll find this fun lovin' freak in Scene 2, Part 2 and Scene 3, Part 2.



Before

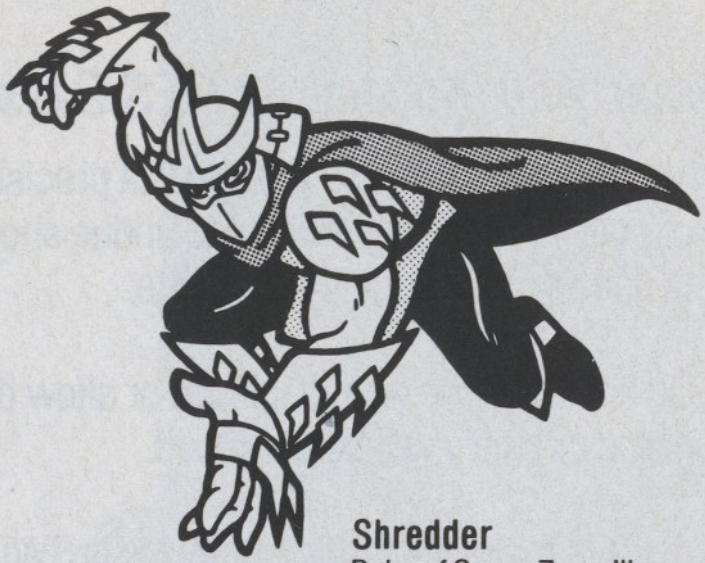
After

Krang
Once a warlord of alien planets, Krang fights side by side with Shredder in Scene 7.

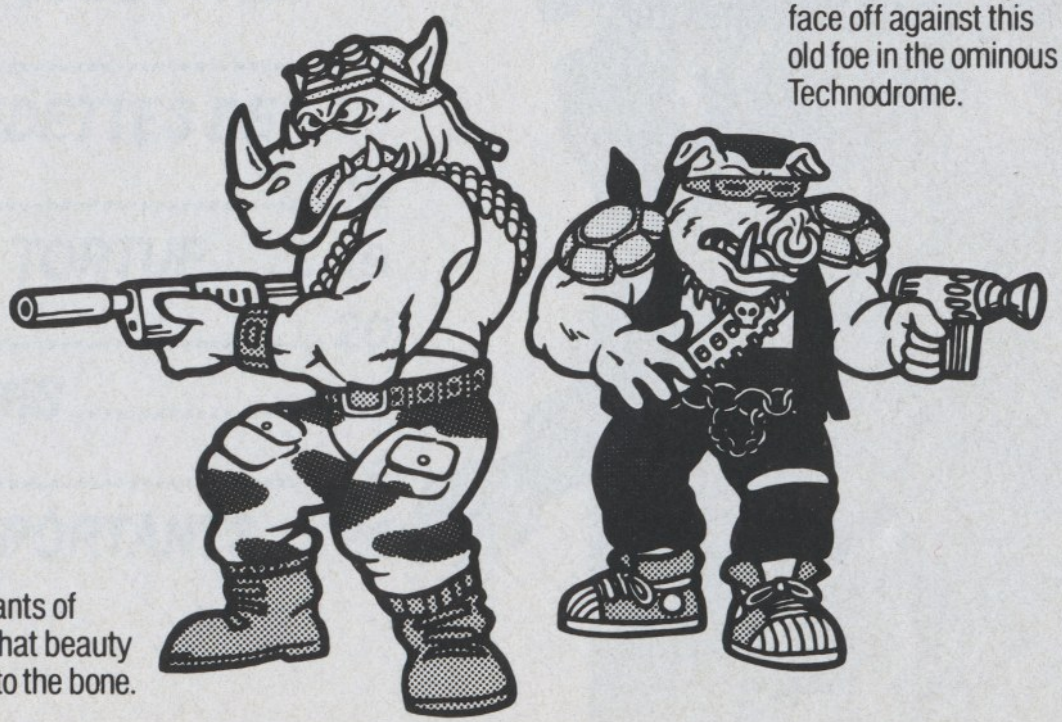
Tora and Shogun
These two infamous intergalactic bounty hunters are looking to tag team the turtles.

Tora will test your skills in the radical new and never before Scene 3, Part 1.

Shogun will shock your senses in Scene 6, the one of a kind challenge that will change you from green to black and blue!



Shredder
Ruler of Scene 7, you'll face off against this old foe in the ominous Technodrome.



Rocksteady and Bebop
Shredder's right and left hand men, er, mutants of Scenes 1 and 2 (respectively). They prove that beauty is only skin deep, but ugly goes all the way to the bone.

Treat Your Konami GAMES Cassette Carefully

- This Konami GAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes in temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

BIENVENUE DANS LE MONDE DE KONAMI !

Vous voici devenu l'heureux propriétaire d'un jeu KONAMI, l'authentique version de Teenage Mutant Hero Turtles® qui est également la version pour le Nintendo Entertainment System™ de ce fantastique jeu d'arcade. Nous vous conseillons de lire attentivement les pages suivantes avant de vous mesurer avec Shredder sur les dix niveaux où les Tortues vont en découdre !

TABLE DES MATIERES

LES MERCENAIRES SONT ARRIVES 16
COMMENT VOUS BATTRE JUSQU'A LA MORT 17
VEDETTES D'UN SOIR, VEDETTES DE TOUJOURS 18
POUR DEPLACER VOTRE TORTUE..... 19
LES ECRANS DU CRIME 20
LA COHORTE DES ENNEMIS 22
LES CHEFS 24
QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS..... 26

LES MERCENAIRES SONT ARRIVES

Bienvenue dans les quartiers les plus mal famés de New York, là où un mot de trop est parfois suffisant pour vous expédier dans l'autre monde.... Les Tortues dorment du sommeil du juste depuis qu'elles ont rendu Manhattan plus habitable en envoyant Shredder se reposer sur la décharge municipale. Du moins c'est ce qu'elles croient.

Tandis que leurs rêves sont peuplés de pizzas pepperoni virevoltantes, les pires cauchemars de tortues infestent l'atmosphère de la Planète. Deux tueurs à gages intergalactiques ont été attirés par la somme mirobolante offerte par Shredder comme mise à prix du squelette de nos héros. Shredder est toujours en vie et attend sa revanche !

Il est vrai que, la dernière fois, les Tortues l'ont lancé entre les mâchoires métalliques d'une benne à ordures, mais son casque en titane a protégé son esprit démoniaque. Lors de son réveil à bord du camion-poubelle, Shredder s'est juré de se venger.

Dès qu'il s'est retrouvé assis au milieu d'une pile de gobelets en plastique non biodégradable, Shredder a commencé à former une nouvelle race de Foot Soldier. Une meute mieux entraînée dans l'art mortel du Taekwondo et prête au sacrifice suprême pour défendre son chef. Mais ce n'était que le commencement... Grâce à son Rayon trans-sidéral, Shredder a voyagé à travers tout l'univers pour recruter des tueurs à gages. Deux d'entre eux ont particulièrement retenu son attention : Tora et Shogun. Le premier est d'une taille impressionnante (plus de trois mètres) et ses 500 kilos l'ont rendu invincible depuis plus de deux siècles. Pour venir sur Terre, il a voyagé depuis Traglodoon, sa lointaine planète, avec pour seule arme ses griffes redoutables ! Son partenaire dans le crime cosmique, Shogun, est natif du Secteur Six de l'Etoile de la Mort ; c'est lui le cerveau qui se cache derrière l'Ultime Glaive Galactique.

Mais, les amis, nous ne sommes pas au bout des mauvaises nouvelles ! Shredder et ses gorilles professionnels ont à nouveau capturé April O'Neil et ils ont prévu de s'en servir comme appât pour attirer les Tortues. Si vous ne réussissez pas à libérer cette adorable journaliste, vous n'aurez plus jamais le plaisir de vous délecter de la lecture de ses scoops....

Les dix niveaux que vous allez vivre sont les plus dangereux que les Tortues aient jamais eu à braver... et un personnage démoniaque garde la fin de chacun d'eux ! Si vous réussissez à survivre aux huit premiers, vous aurez encore à triompher des deux derniers et à venir à bout des deux imbattables mercenaires venus de l'espace. Mais les tortues se tiennent prêtes à sortir vivantes des doigts de ces écraseurs de carapace.

Splinter, ne l'oublions pas, a appris aux tortues à combattre avec la férocité du lion.

COMMENT VOUS BATTRE JUSQU'A LA MORT

Les grands gourous des combats sauvages chantent des hymnes funèbres. Ils viennent d'apprendre les tristes événements qui se préparent. Shredder organise une réunion avec les tueurs à gages comme invités... d'horreur.

Votre mission consiste à tenter de survivre aux dix niveaux préparés par Shredder, à sauver April et à battre Shredder dans le Technodrome. Mais tenez vos yeux amphibies bien ouverts ! Plus de 700 monstres cruels aimeraient vous avoir pour dîner!

PREPARATIFS A LA MISE A MORT (COMMENT COMMENCER)

La première chose à faire est de décider du mode (une ou deux Tortues). Utilisez pour cela le Bouton Select puis appuyez sur le Bouton Start. Vous devez ensuite choisir la (ou les) Tortues de votre choix avec la manette multidirectionnelle. Dans le mode à deux Tortues, utilisez la manette multidirectionnelle de chaque manette pour choisir les Tortues. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur le Bouton A. Attention, soyez sûr de vous car il n'est pas possible de changer de tortue en cours de partie. Vous êtes désormais prêt à entrer dans la danse. Bonne chance, jeune gladiateur !

COMMENT GAGNER UNE VIE

Votre tortue n'a que trois vies à offrir à sa ville et à Splinter. Vous pouvez obtenir un regain de jeunesse en dévorant des pizzas ou en exterminant le maximum de scélérats (après avoir totalisé 200 KO, une vie supplémentaire vous est accordée). Vous perdez de l'énergie vitale chaque fois que vous êtes abattu par un ennemi. Lorsque le compteur d'énergie tombe à zéro, votre dernière heure est venue...

REMARQUE : Dans le mode à 2 Tortues, si vous perdez vos 3 vies, vous pouvez obtenir un regain de vie en appuyant sur le Bouton A (à condition que la deuxième tortue ait une vie de plus).

COMMENT CONTINUER

Après l'expiration de votre dernière tortue, l'écran vous propose de continuer (CONTINUE) ou de terminer (END). Utilisez le Bouton Select pour indiquer votre choix, puis appuyez sur le Bouton Start. Si vous êtes de la race des gagnants, choisissez CONTINUE : vous retournez alors au niveau sur lequel vous avez été battu (vous pouvez tenter ainsi votre chance trois fois).

REMARQUE : "Rest" situé dans la partie supérieure gauche de l'écran, indique le nombre de vies en réserve.

VEDETTES D'UN SOIR, VEDETTES DE TOUJOURS

Non, l'impressario des Tortues ne les oblige pas à paraître sur un stupide écran de jeu ordinaire. Voici le magnifique écran de Sélection qui vous est proposé.

Léonardo

Léonardo est le chef des Tortues Ninja. Il aime à donner des maux de tête déchirants avec ses lames tranchantes, les Katana Blades.

Raphael

Il se délecte à faire du mauvais esprit ! Cette attitude est son arme de prédilection ainsi que ses deux poignards Sai.

Michaelangelo

Lorsqu'il ne s'éclate pas à faire des jeux de mots, il joue à éclater les têtes avec ses Nunchuckus.

Donatello

Le cerveau de la bande. Traitez-le sans respect et vous tâterez du chêne de son Bo.

POUR DEPLACER VOTRE TORTUE

Manette multidirectionnelle

Manœuvrez-la dans la direction désirée (en avant, en arrière, en haut, en bas ou en diagonale).

Bouton A

Pour sauter.

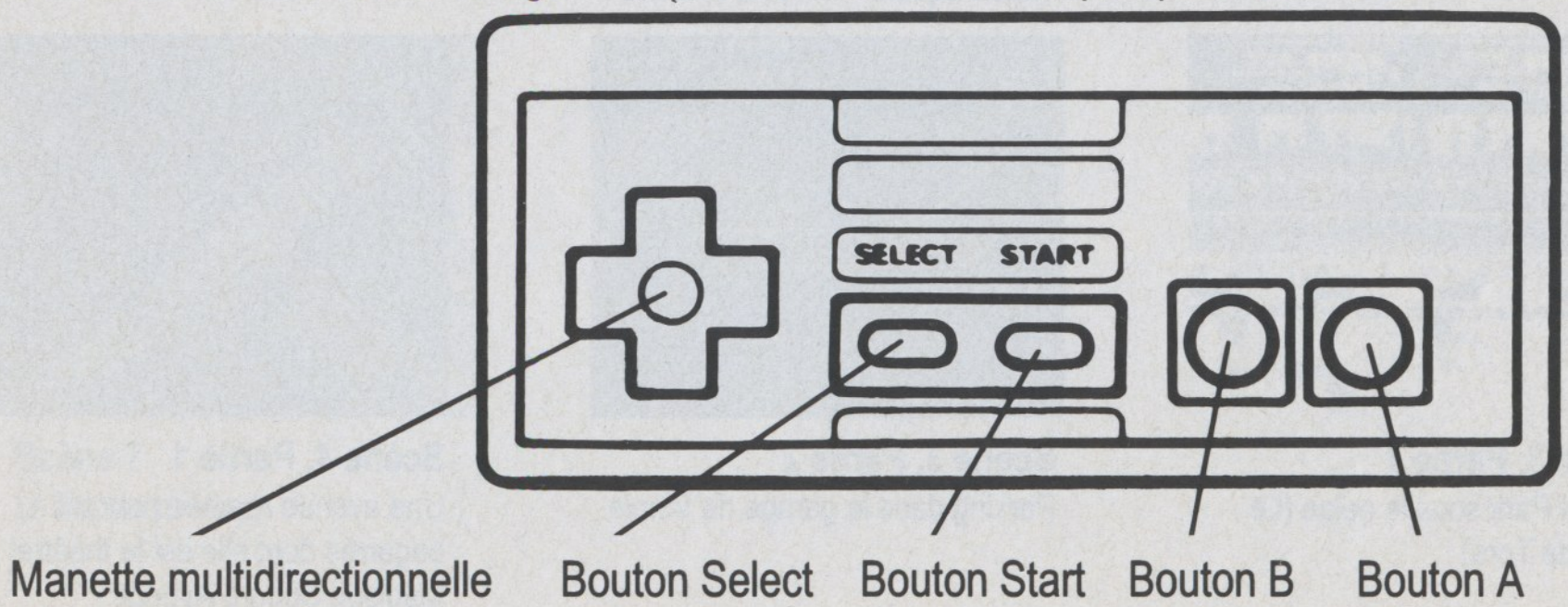
Bouton B

Pour attaquer.

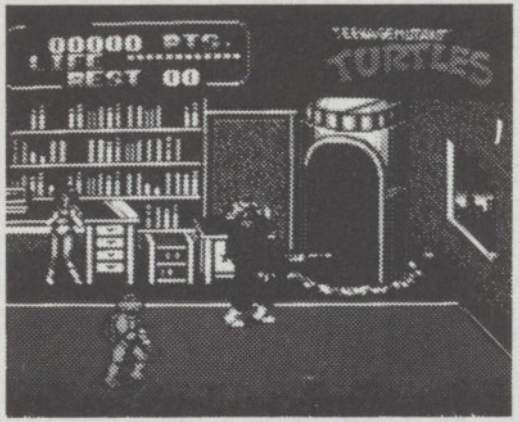
REMARQUE: Pour sauter et attaquer en même temps, appuyez sur le Bouton A et le Bouton B en même temps.

UN BON TRUC à SAVOIR

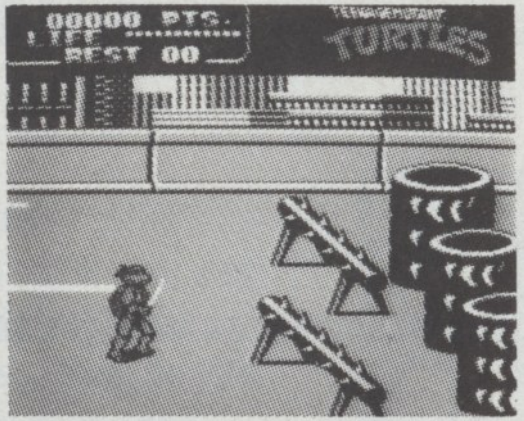
Si vous appuyez d'abord sur le Bouton A, puis sur le Bouton B tout en dirigeant la manette multidirectionnelle sur la droite ou sur la gauche, votre tortue donnera un coup de pied en sautant .



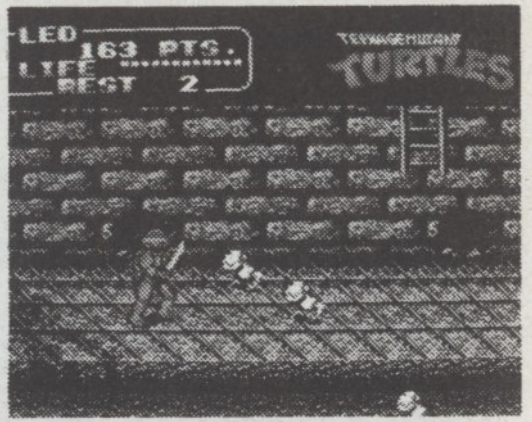
LES ECRANS DU CRIME



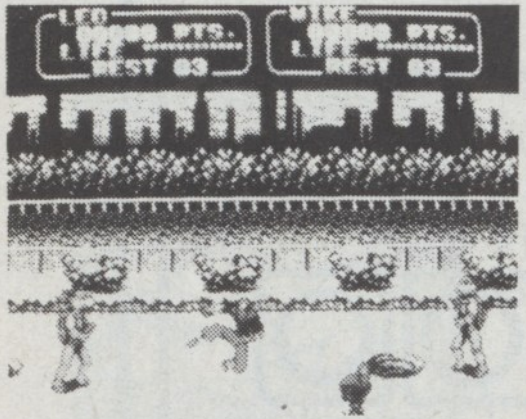
Scène 1
L'appartement d'April



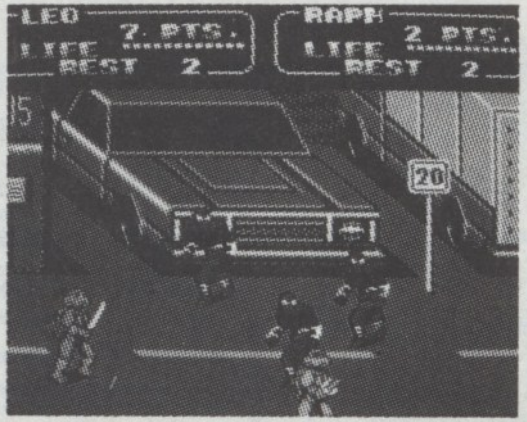
Scène 2, Partie 1
Au coeur de New York :
Times Square



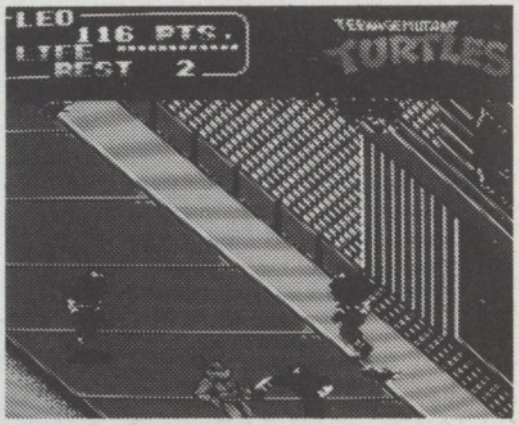
Scène 2, Partie 2
Le système d'égouts de Soho



Scène 3, Partie 1
Central Park sous la neige (Le piège de Tora)

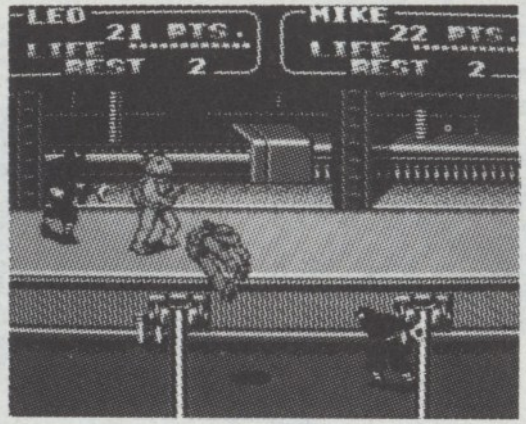


Scène 3, Partie 2
Parking dans le garage de Vinnie

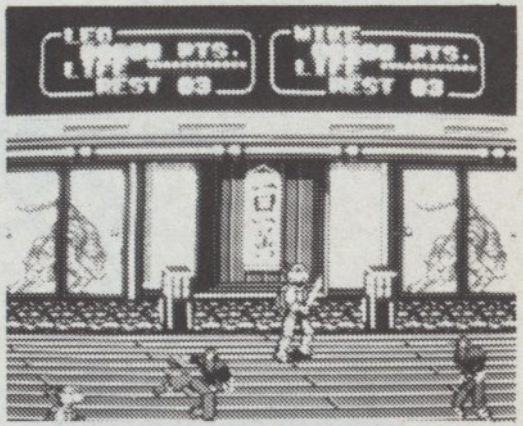


Scène 4, Partie 1
Une avenue réputée pour les bagarres dont elle est le théâtre: Madison Square Avenue

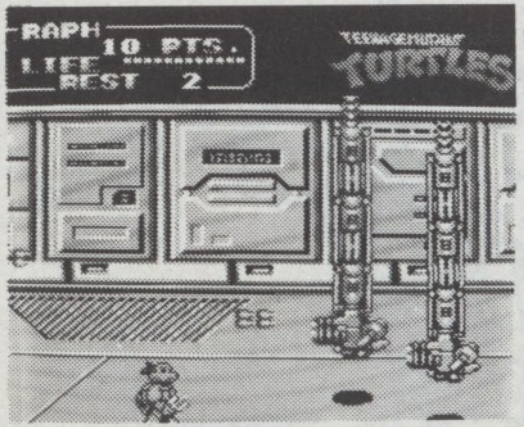
Scène 4, Partie 2
Rock-a-Fella Expressway



Scène 5
L'Usine Rock Quarry, repaire de Stone Warrior



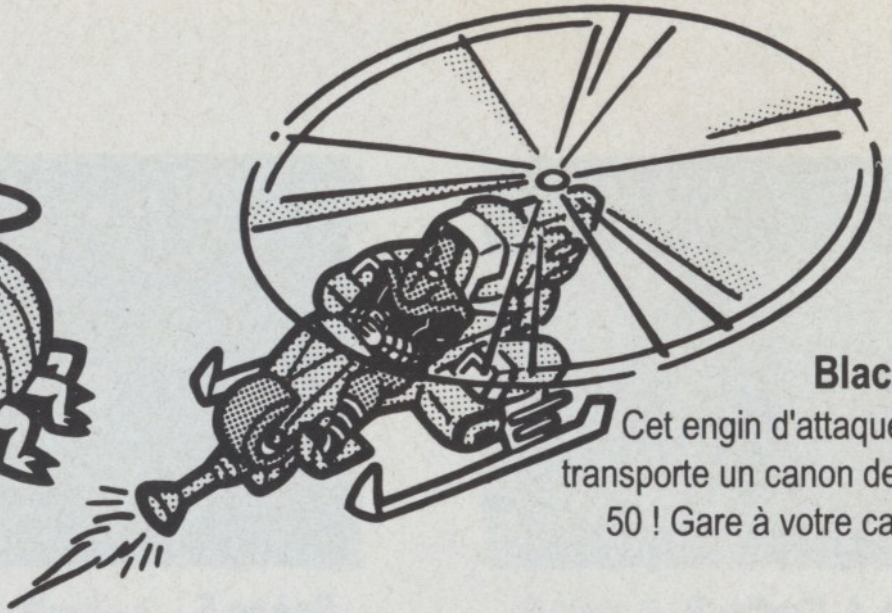
Scène 6
Demeure de Shogun



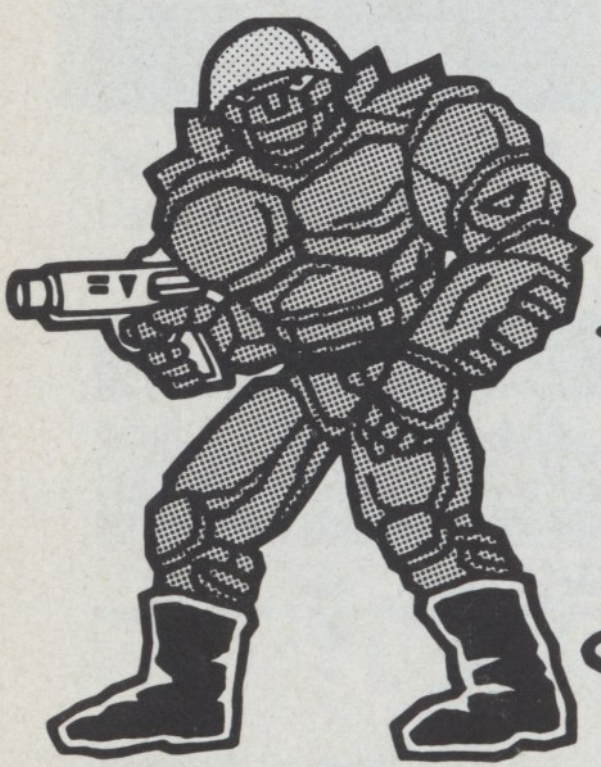
Scène 7
Le Technodrome

LA COHORTE DES ENNEMIS

Tubular transport
Robot moustique équipé d'un pistolet anti-tortue.



Blackhawk
Cet engin d'attaque aérien transporte un canon de calibre 50 ! Gare à votre carapace.

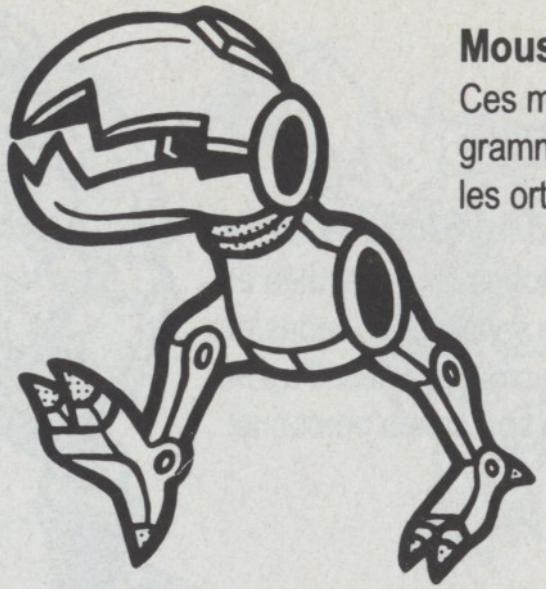


Stone Warrior
Membre de l'armée de Granitor - des costauds qui cognent dur !

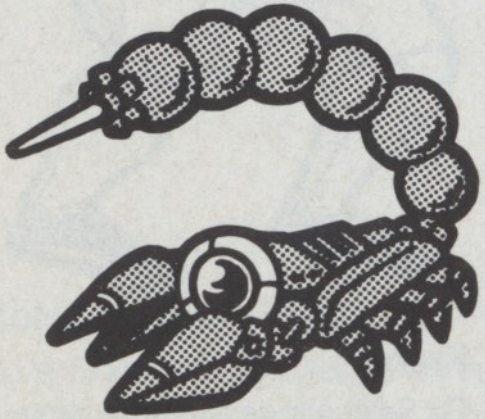
Frosty the Hit Man
Ne vous laissez pas duper par ce personnage répugnant. Il prépare des missiles à tête chercheuse qui portent votre nom.

Roadkill Rodney
Sorte de robots soldats à une roue qui vous assomment sans pitié.

Foot Soldier
Shredder a entraîné les Foot Soldier à l'art ancestral du Taekwondo. Un lavage de cerveau intensif a préparé ces attaquants de choc à détruire les Tortues à tout prix. Ils apparaissent lors de la Scène 4.

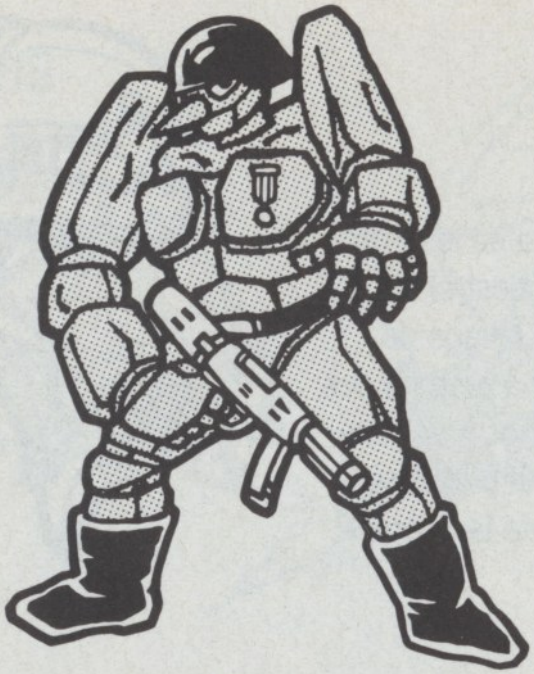


Mouser
Ces mini-titans sont programmés pour arracher les orteils des Tortues.



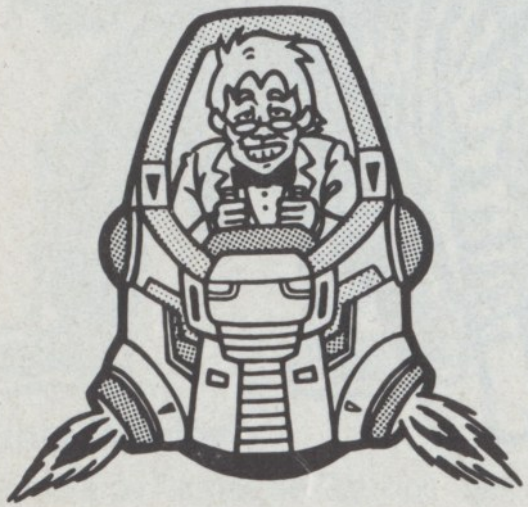
Venom, Blade, Vincent Van Growl
Redoutables prédateurs dont Shogun se sert pour affaiblir sa proie.

LES CHEFS

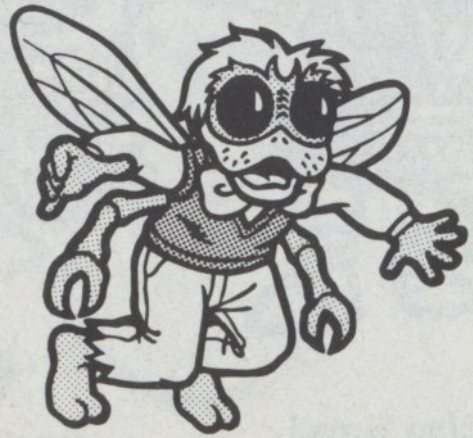


Granitor The Stone Warrior
Vedette de la Scène 5, ce vandale au corps dur aime savourer un repas de tortues très croustillantes. Il ne se sépare jamais de son canon personnel.

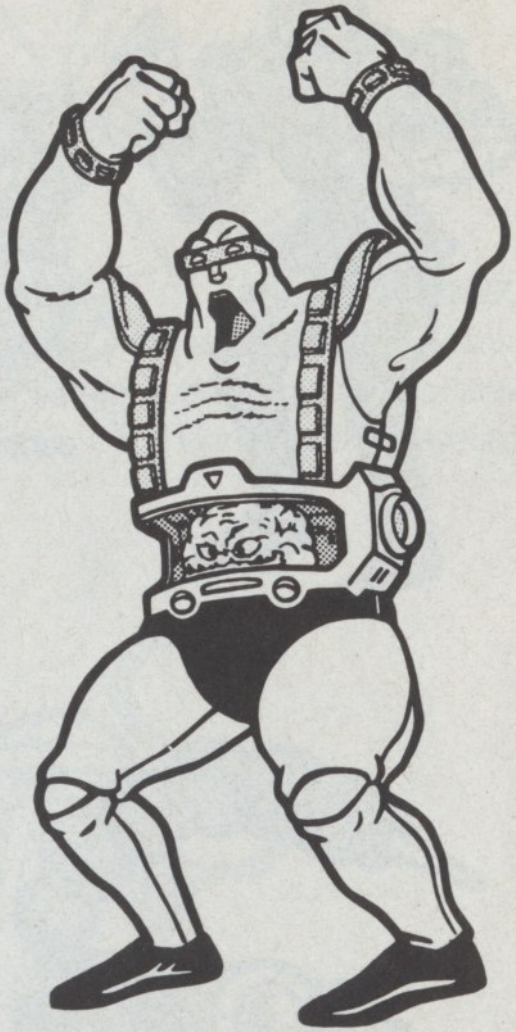
Le Professeur Baxter Stockman
Mouser le jour, Knat Man la nuit, ce phénomène comique fera vos délices à la Scène 2 Partie 2 et à la Scène 3, partie 2.



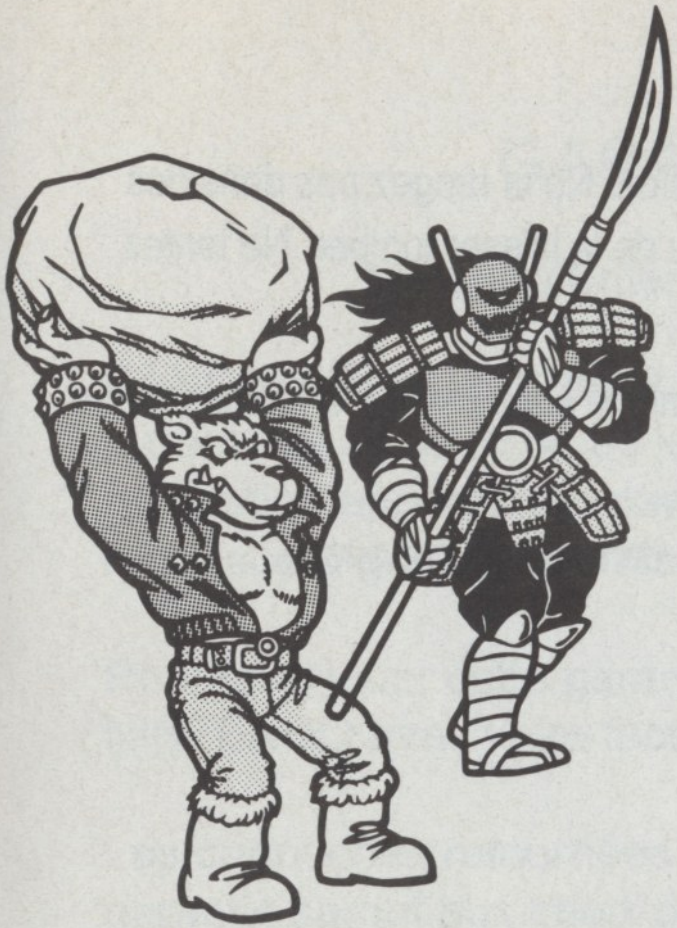
Avant



Après



Krang
Ce Seigneur de la guerre venu des planètes inter-sidérales se bat désormais aux côtés de Shredder dans la Scène 7.



Tora et Shogun

Ces deux abominables tueurs à gages intergalactiques cherchent à faire équipe contre les Tortues.

Tora testera votre adresse à la Scène 3, Partie 1; lors d'une nouvelle aventure tout à fait inédite et super tubulaire. Du jamais vu.

Shogun fera craquer vos os pour les réduire en bouillie dans un combat gratiné à la Scène 6, qui vous en fera voir de toutes les couleurs.

Shredder

Tiens, la vedette de la Scène 7. Vous retrouverez ce vieil ennemi dans l'inquiétant Technodrome...

Rocksteady et Bebop

Ce sont les super gorilles de Shredder, son bras droit et son bras gauche. Respectivement les mutants des Scènes 1 et 2. Ils sont la preuve que la beauté n'est qu'une qualité à fleur de peau ...et que la laideur, elle, est ancrée jusqu'aux os.

QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS

- Cette cartouche de jeu KONAMI est un élément de haute précision. Ne la rangez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne tentez jamais de la démonter.
- Evitez de toucher les connecteurs et ne les exposez pas à l'humidité sous peine d'endommager le jeu.
- Vérifiez que la console soit HORS TENSION avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WELKOM IN DE WERELD VAN KONAMI !

Je bent nu de trotse bezitter van KONAMI's originele versie van Teenage Mutant Hero Turtles® - het actiespel voor het Nintendo Entertainment System™. Lees de hierna volgende instructies goed door voordat je je aan Shredder's tien levels vol schilpad-verscheurende acties waagt.

INHOUD

INLEIDING 30

HOE JE HET SPEELT 31

DE GEMUTEERDE FILMSTERREN 32

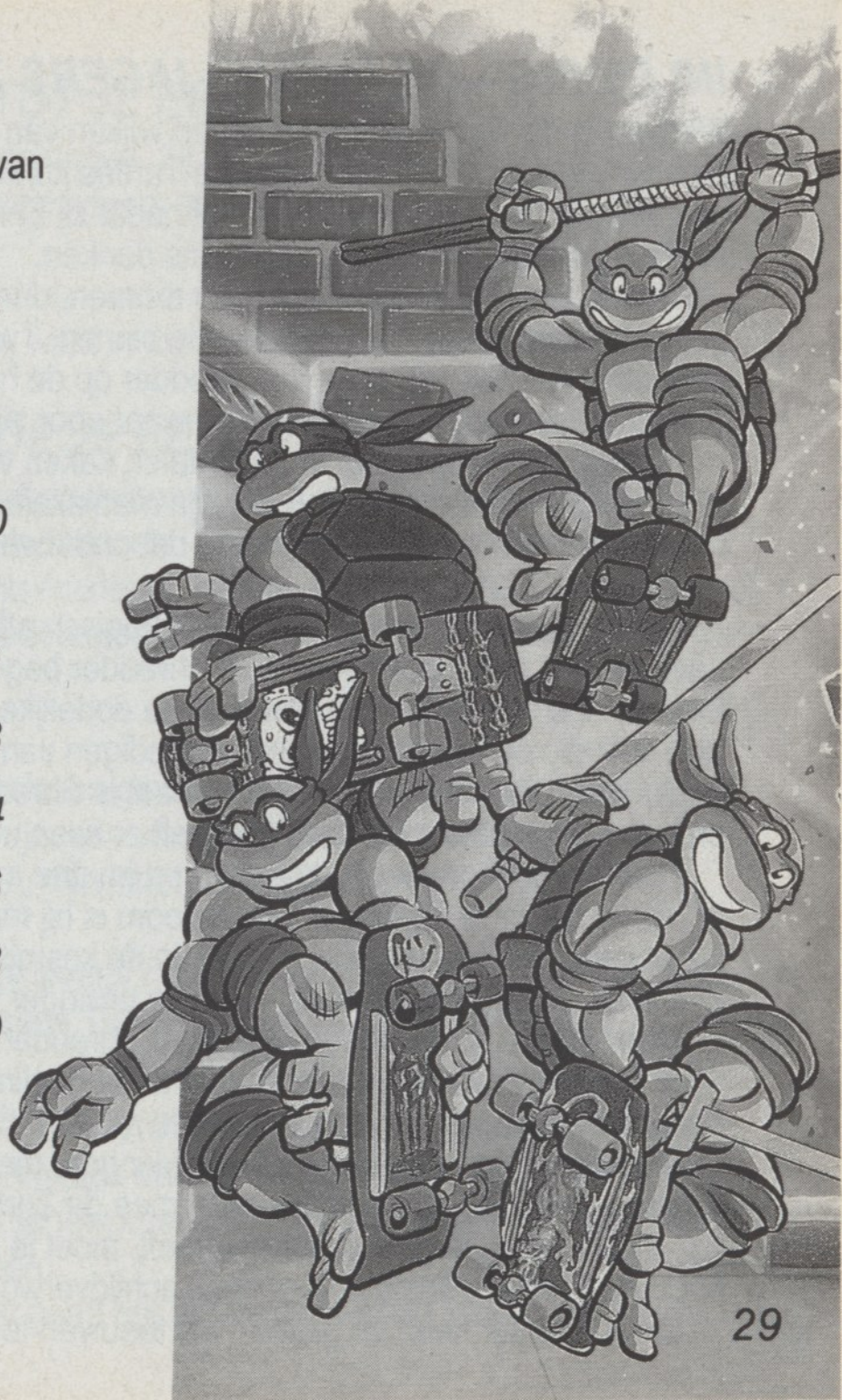
HOE JE JE TURTLE BESTUURT 33

DE SCHERMEN VAN DE MISDAAD 34

VIJANDEN BIJ DE VLEET 36

DE AANVOERDERS VAN DE BENDES 38

HOE JE JE SPEL ONDERHOUDT 40



INLEIDING – DE PREMIE-JAGERS ZIJN GEARRIVEERD

Welkom in de van misdaad vergeven wijken van New York, waar één verkeerde blik naar de juiste persoon je laatste kan zijn. Maar de Turtles kunnen tevreden slapen, want zij hebben van Manhattan een veiliger gebied gemaakt, vooral nadat zij Shredder definitief op de plaatselijke vuilstortplaats hebben gedeponeerd... of dat althans denken.

Terwijl ze van gepeperde pizza's dromen, dringt hun grootste nachtmerrie met daverend geweld de atmosfeer van onze aarde binnen. Twee interstellaire premie-jagers zijn aangetrokken door de prijs die Shredder op de hoofden van onze vrienden heeft gezet. Shredder leeft nog steeds en wil nu waar voor zijn geld!

Hoewel de Turtles hem in de metalen kaken van een afvaltruck hebben gegooid, heeft zijn titanium-helm voorkomen dat zijn maniakale geest tot moes werd vermalen. Toen hij wakker werd op een vuilnisschip dat onderweg was naar zee, heeft Shredder wraak gezworen.

Nadat hij zich op een stapel niet biologisch afbreekbare schuimplastic bekertjes naar de kust heeft laten drijven, is Shredder begonnen een nieuw type Foot-soldaat te kweken. Een die beter getraind is in de dodelijke kunst van Taekwondo en die bereid is zich volledig op te offeren bij het verdedigen van zijn leider. Maar dat is nog maar het begin. Met zijn Translocatie-Matrixstraal is Shredder door de ruimte getrokken om de beste premie-jagers aan te trekken. Hij heeft er twee uitgekozen.

Tora is een stormachtig beest van ruim drie meter lang die in 2.000 jaar nog nooit verslagen is. Vanaf de verre ijsplaneet Traglodoom is hij met maar één wapen naar de aarde getrokken: zijn verwoestende klauwen. Zijn partner in de kosmische misdaad is Shogun, een inwoner van Sector Zes in de Dode Sterren-Zone. Hij is de uitvinder van het Ultieme Galactische Zwaard.

Maar, jongens, dat is nog niet alles! Shredder en zijn professionele wrekers hebben opnieuw April O'Neil gevangen genomen met de bedoeling haar als schildpadden-aas te gebruiken. Lukt het je niet deze lieftallige journaliste te redden, dan zal zij nooit meer schrijven!

Shredder's tien levels vol verschrikkingen, met een dodelijke leider aan het einde van elk daarvan, behoren tot de ergste waarmee de Turtles ooit geconfronteerd zijn. Zelfs als je de acht strijdperken vol onophoudelijke gevechten overleeft, moet je nog door twee levels met onverslaanbare premiejagers heen. Maar de Turtles zijn klaar voor deze schildverwoestende bende.

Want Splinter heeft ze geleerd als leeuwen te vechten.

HOE JE HET SPEELT – HOE JE MEEDOET TOT JE ERBIJ NEERVALT!

Onze groene goeroe's van de vuile vechtpartijen zijn terneergeslagen. Zij hebben zojuist gehoord wat ze nu weer te wachten staat. Shredder houdt een reunie met de premiejagers als zijn meest afschrikwekkende eregasten.

Jij moet alle tien de levels met dodelijke feestelijkheden zien te overleven, April redden en Shredder in de Technodrome verslaan. Maar kijk goed uit je amfibie-doppen, want er zijn meer dan 700 moorddadige feestmonsters die het op jou gemunt hebben!

HOE JE OP DIT FEEST TERECHT KOMT (HOE JE BEGINT)

Kies eerst met de Selectknop of je met één of twee Turtles wilt meedoen en druk daarna op de Startknop. Kies vervolgens de gewenste schildpad(den) met de Vierpuntsdruktoets. Om in de stand voor twee Turtles elk een schildpad uit te zoeken, gebruik je allebei de Vierpuntsdruktoets. Heb je eenmaal een Turtle gekozen, dan is het niet meer mogelijk tijdens het spel een nieuwe te selecteren. Nu kun je aan de slag. Het beste, m'n groene gladiator!

HOE JE EEN LEVEN VERDIENT

Je Turtle kan voor de stad en aan Splinter maar drie keer zijn leven geven. Maar je kunt je leven verlengen door energie-herstellende pizza's te eten of zoveel mogelijk vijanden voorgoed uit te schakelen (voor elke 200 knock-outs krijg je een leven). Elke keer als een vijand jou verwondt verlies je energie. Als je energiemeter op nul komt te staan, ben je er geweest.

N.B.: In de stand voor twee Turtles kun je, als je alle drie je levens hebt verloren, weer opnieuw tot leven komen door op de A knop te drukken (maar alleen als de tweede Turtle nog een leven over heeft).

HOE JE DOORGAAT

Nadat je laatste Turtle in de schildpadsoep is gegaan, zie je "CONTINUE" of "END" op het scherm verschijnen. Kies met je Selectknop voor één van deze twee en druk dan op de Startknop. Als je de lef in je schild hebt, kies je voor "CONTINUE" om weer te worden teruggeworpen naar het level waarin je zojuist werd uitgeschakeld (per avontuur kun je dit maximaal drie keer doen).

N.B.: Links bovenin het scherm zie je het woord "Rest". Dit geeft het aantal resterende levens aan.

DE GEMUTEERDE FILMSTERREN

Nee, de agent van de Turtles heeft ze niet gedwongen om aan dit razende spel mee te doen. Dit is het scherm waarin je je Turtle kunt uitkiezen.

Leonardo
Leonardo is de aanvoerder van het stel. Hij mag graag iemand een barstende hoofdpijn bezorgen met zijn Katana-zwaarden

Raphael
Raphael's geliefde wapens zijn zijn slechte houding en zijn twee Sai-dolken.

Michaelangelo
Als hij geen daverende moppen vertelt, deelt hij graag daverende klappen op hoofden uit met zijn hersenkrakende Nunchuckus.

Donatello
Het brein van het team. Noem hem een computer-idioot en hij laat je gevoelig kennis maken met het eikenhout van zijn Bo.

HOE JE JE TURTLE BESTUURT

Vierpuntsdruktoets

Druk hierop om hem vooruit, achteruit, naar boven, naar beneden of diagonaal te verplaatsen.

A knop

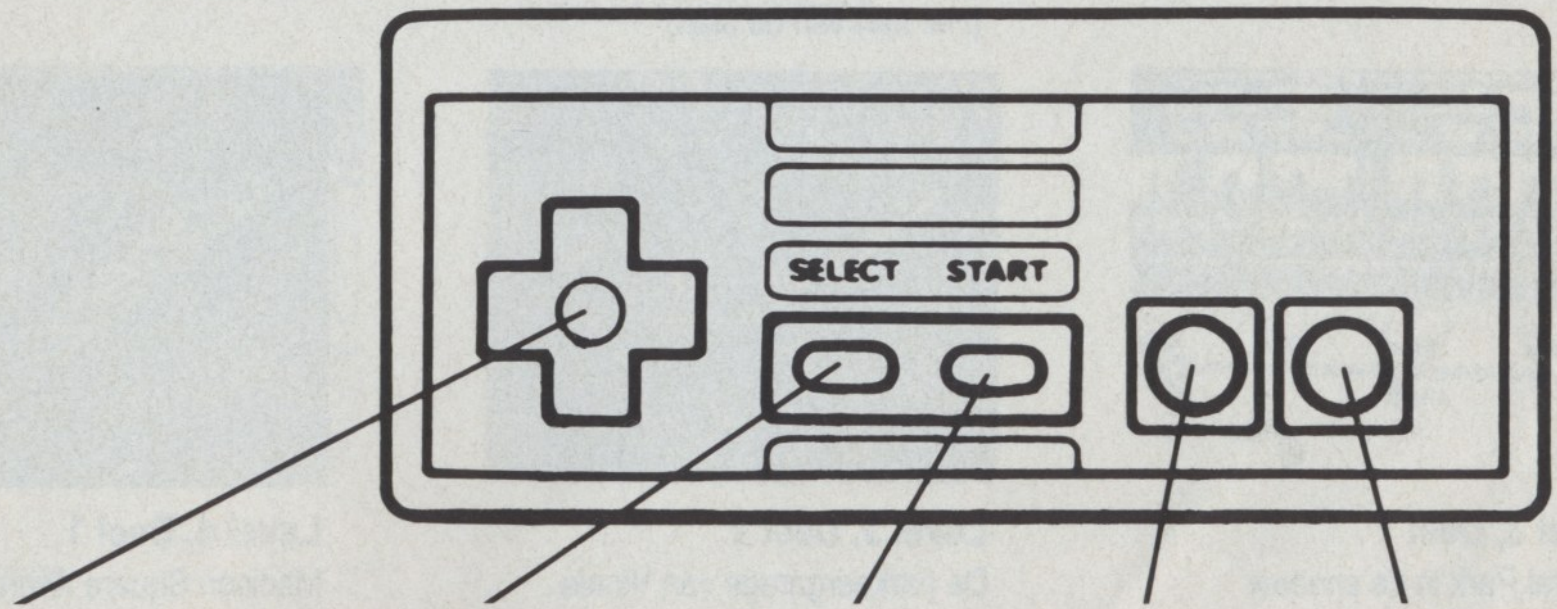
Druk hierop om te springen.

B knop

Druk hierop om aan te vallen. Om tegelijkertijd te springen en aan te vallen, druk je tegelijkertijd voorzichtig op de A en de B knop.

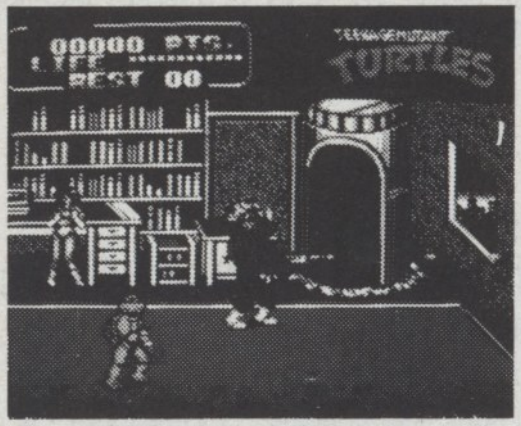
MET DIT ADVIES MAAK JE EEN LUCHTSPRONG

Als je eerst op de A knop drukt, daarna op de B knop en tevens op de linker- of rechterkant van de Vierpuntsdruktoets, springt je Turtle de lucht in om een schop uit te delen.

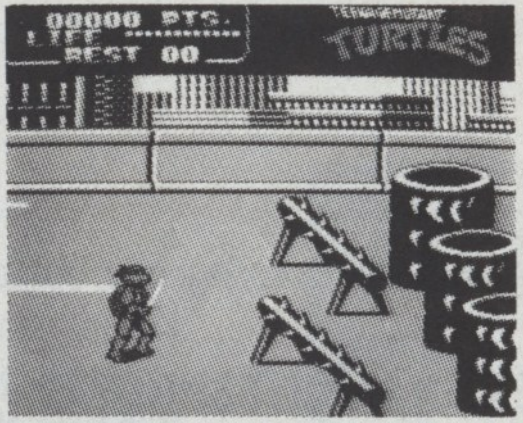


Vierpuntsdruktoets Selectknop Startknop B knop A knop

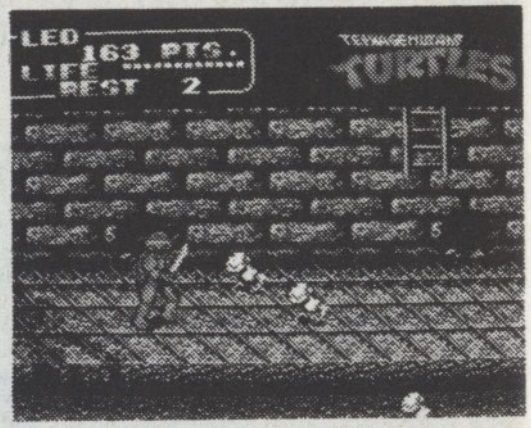
DE SCHERMEN VAN DE MISDAAD



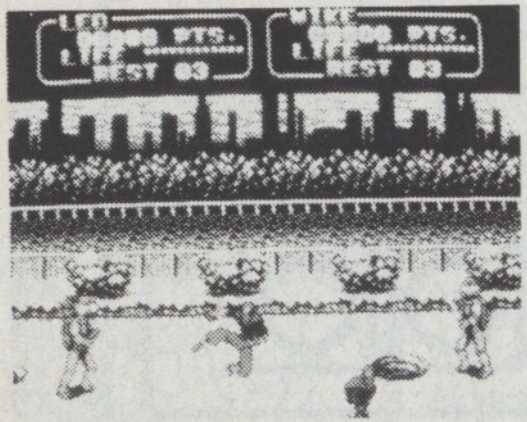
Level 1
April's kamer middenin de stad.



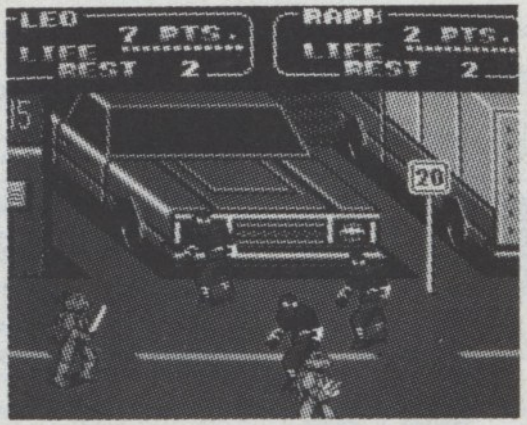
Level 2, Deel 1
Times Square
(Het hart van de stad)



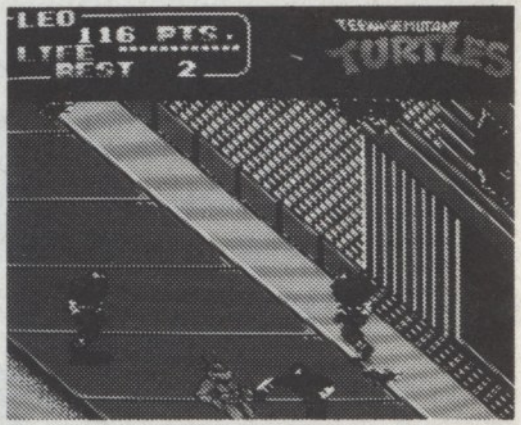
Level 2, Deel 2
De riolen van Soho



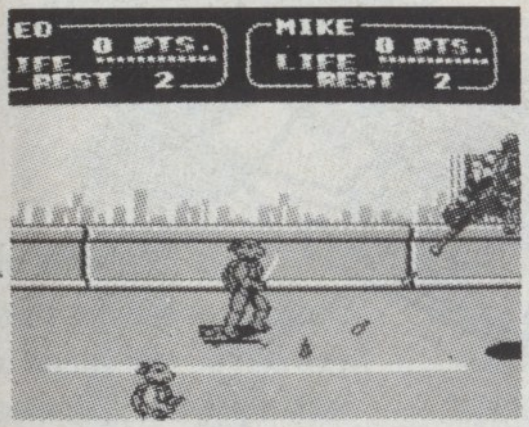
Level 3, Deel 1
Central Park in de sneeuw
(de val van Tora)



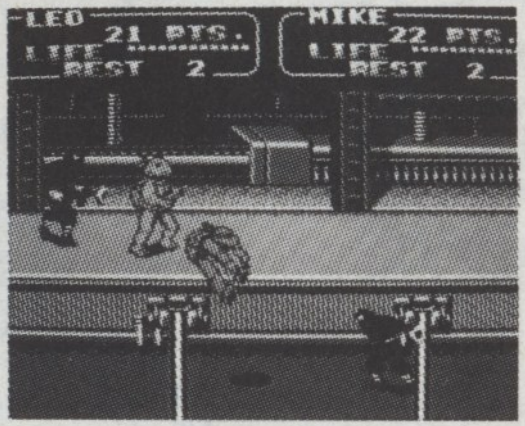
Level 3, Deel 2
De parkeergarage van Vinnie



Level 4, Deel 1
Madison Square Avenue (Waar de belangrijkste gevechten worden gehouden)

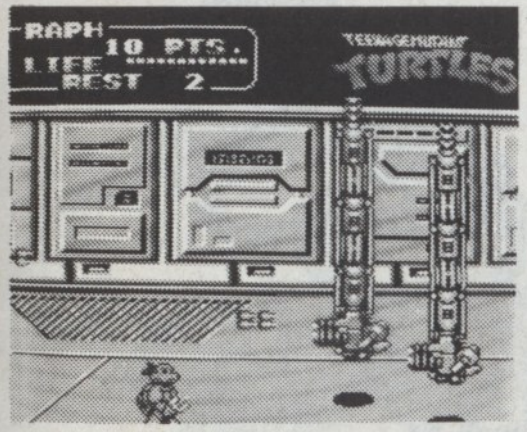


Level 4, Deel 2
De Rock-A-Fella Hoofdweg



Level 5
Fabriek van de steengroeve (hier woont de Stenen-Krijger)

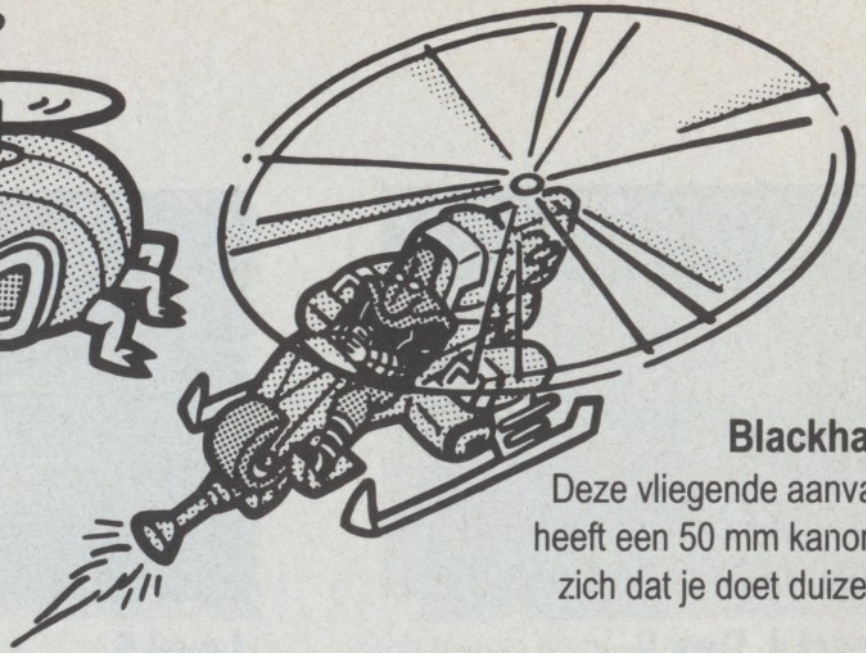
Level 6
Huis van Shogun



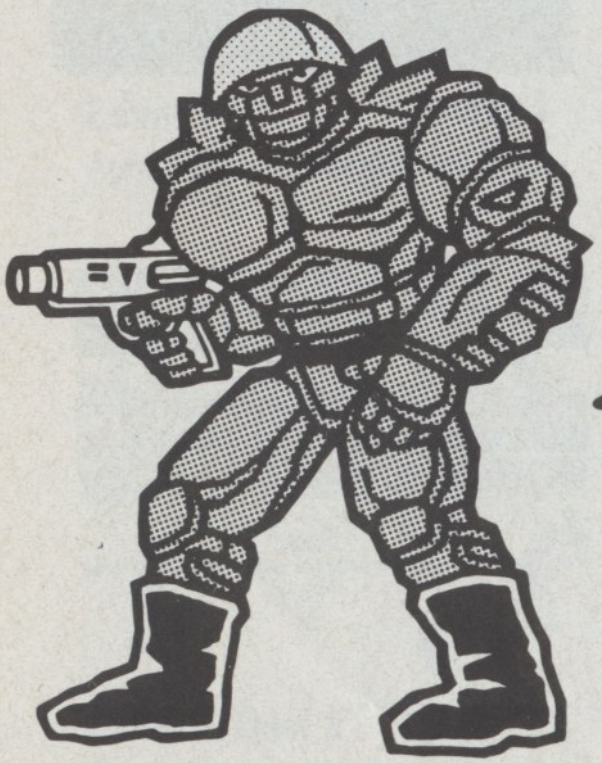
Level 7
Technodrome

VIJANDEN BIJ DE VLEET

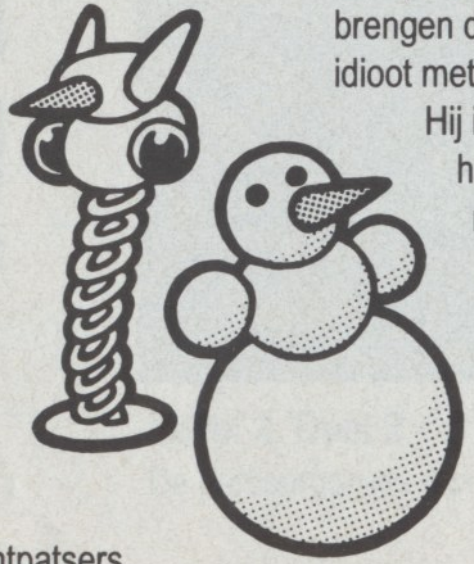
Tubular Transport
Een uit zijn krachten gegroeide mechanische mug met een anti-Turtle-laserwapen.



Blackhawk
Deze vliegende aanvaller heeft een 50 mm kanon bij zich dat je doet duizelen.



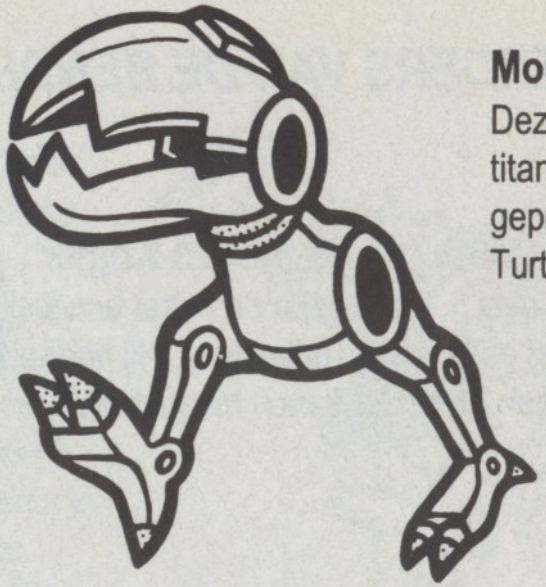
Stone Warrior
Granitor's leger van keiharde krachtpatsers.



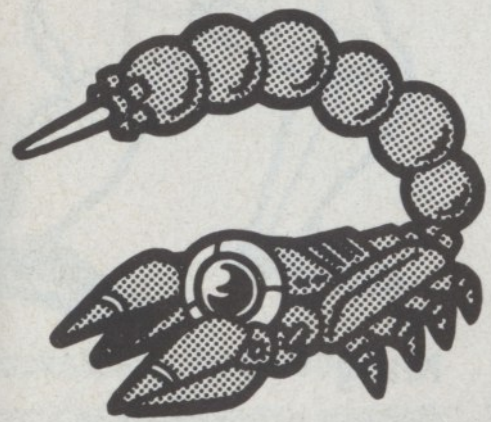
Frosty the Hit Man
Laat je niet van de wijs brengen door deze enge idioot met zijn wortelneus. Hij is afgeladen met hittezoekende raketten waar jouw naam op staat.

Roadkill Rodney
Soldaten met één wiel die je buiten westen schieten.

Foot-soldaat
Deze dodelijke aanvallers, die getraind zijn in de Taekwondo gymzaal van Shredder, zijn gehersenspoeld om tegen elke prijs de Turtles te vernietigen. Belangrijkste vijand in level 4.

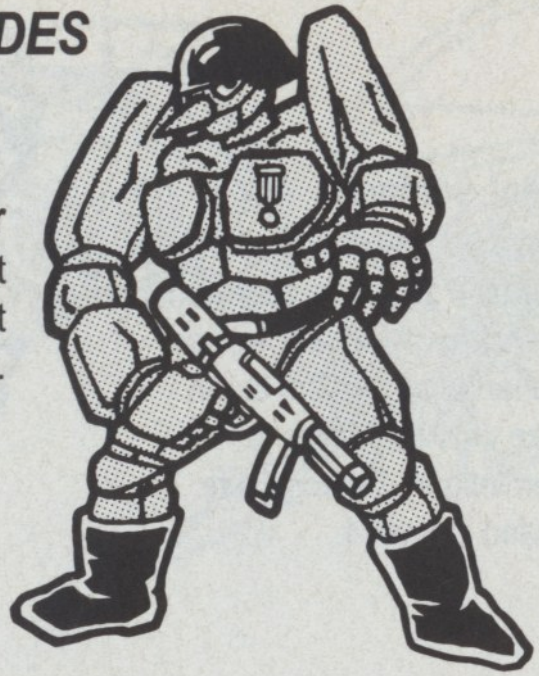


Mouser
Deze mini-titanium titanen zijn geprogrammeerd op Turtle-tenen af te bijten.

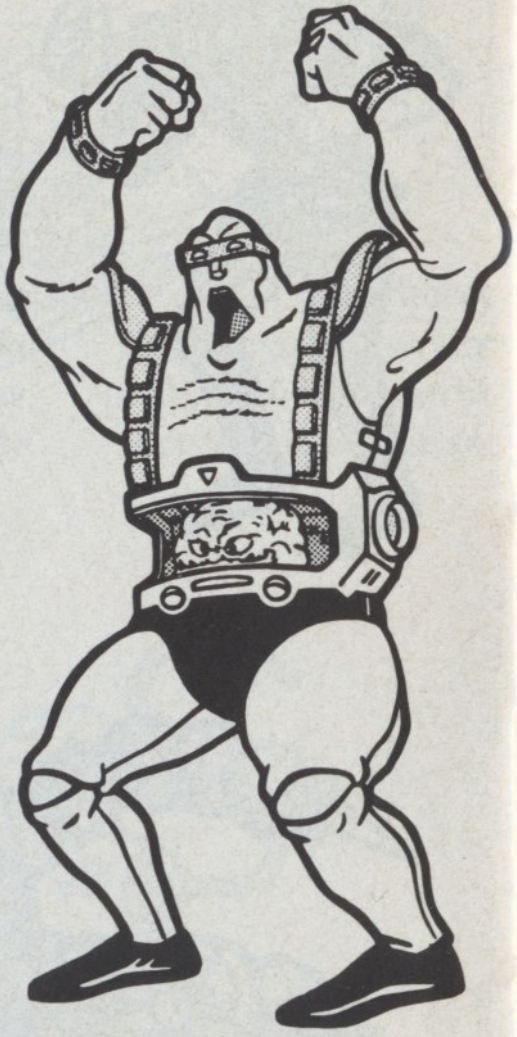


Venom, Blade, Vincent Van Growl
Drie dodelijke roofdieren die door Shogun ontwikkeld zijn om zijn prooi te verzwakken

DE AANVOERDERS VAN DE BENDES

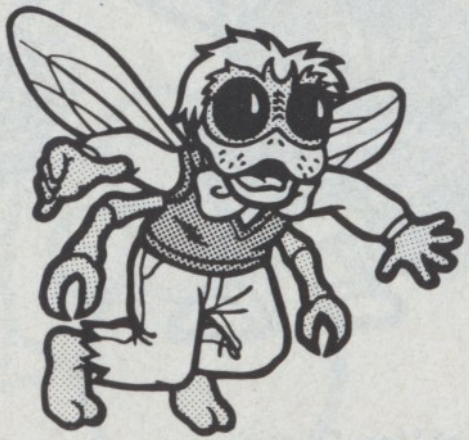


Granitor, de Stenen-Krijger
De heerser van level 5. Deze geharde hufter houdt van knapperig geroosterd Turtle-vlees. Hij heeft daarvoor zijn eigen barbecue-kanon meegebracht.



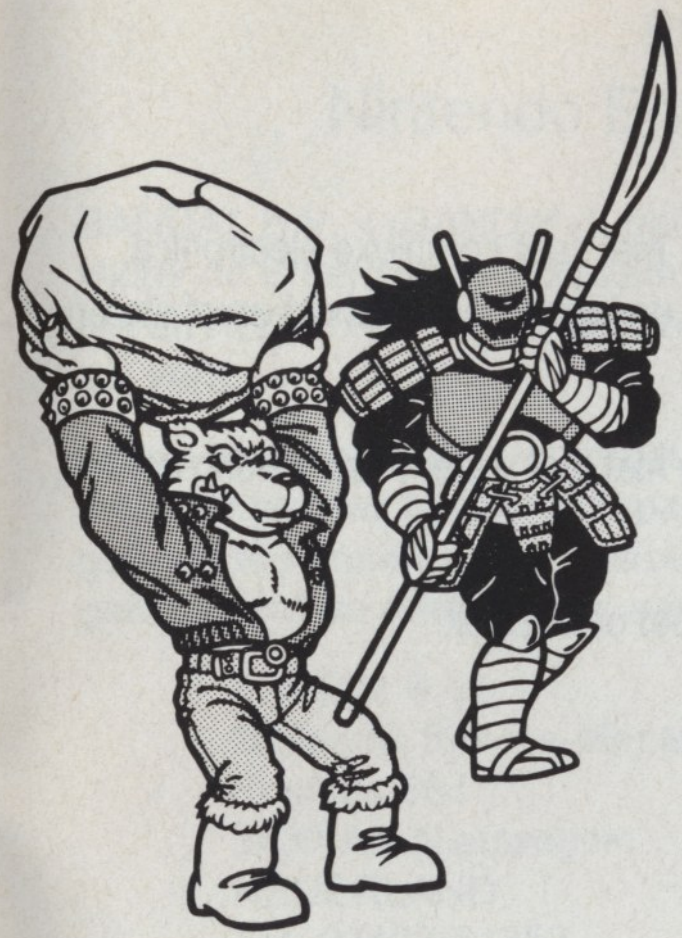
Professor Baxter Stockman
Overdag Mouser-bommenwerper, 's nachts bromvlieg. Je komt deze vrolijke vrind tegen in level 2, deel 2 en in level 3, deel 2.

Ervoor



Erna

Krang
Ooit was hij krijgsheer op een verre planeet. Krang vecht zij aan zij met Shredder in level 7.

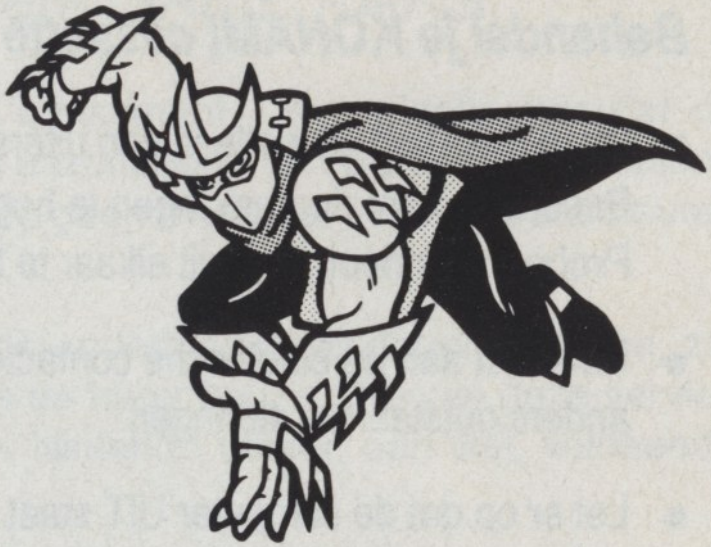


Tora en Shogun

Deze twee beruchte interstellaire premiejagers hebben het op de Turtles gemunt.

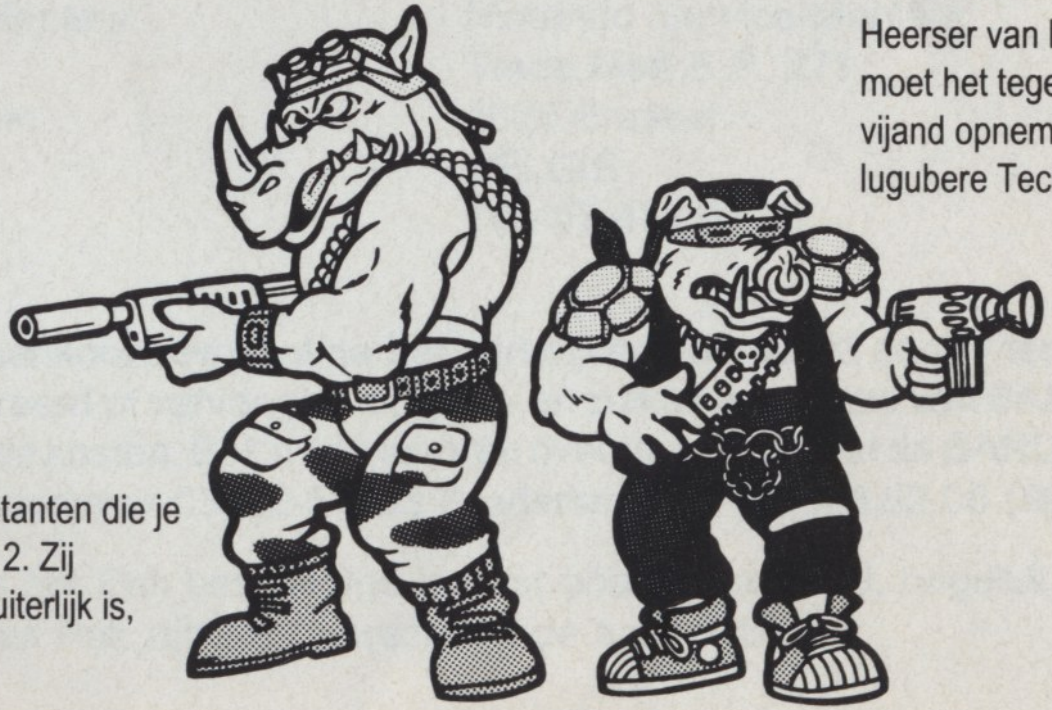
Tora zal je vaardigheden beproeven in het geheel nieuwe en nooit eerder vertoonde level 3, deel 1.

Shogun zal proberen je in level 6 te grazen te nemen in een strijd die je groene kleur in zwart en blauw zal doen veranderen.



Shredder

Heerser van level 7. Je moet het tegen deze oude vijand opnemen in het lugubere Technodrome.



Rocksteady en Bebop

Shredder's rechter- en linkerhand. Mutanten die je tegenkomt in respectievelijk level 1 en 2. Zij bewijzen dat schoonheid alleen maar uiterlijk is, maar dat lelijkheid tot in het bot gaat.

HOE JE JE SPEL ONDERHOUDT

Behandel je KONAMI cassette met zorg

- Deze KONAMI cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt met zeer complexe electronica. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen en tegen harde schokken of stoten. Probeer ook nooit hem uit elkaar te halen.
- Kom niet aan de electrische contacten en zorg ervoor dat deze niet met water in aanraking komen, anders ontstaan er storingen.
- Let er op dat de computer UIT staat als je er een cassette in doet of uit haalt.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

KONAMI®

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® IS A REGISTERED TRADEMARK OF MIRAGE STUDIOS, USA.
APRIL O'NEIL™, SHREDDER™, SPLINTER™, KRANG™, TECHNODROME™, LEONARDO™, RAPHAEL™, MICHAELANGELO™, DONATELLO™, FOOT SOLDIER™, PROFESSOR BAXTER STOCKMAN™, MOUSER™, BEBOP™, AND ROCKSTEADY™, ARE TRADEMARKS OF MIRAGE STUDIOS, USA. BASED ON CHARACTERS AND COMIC BOOKS CREATED BY KEVIN EASTMAN AND PETER LAIRD.
©1990 MIRAGE STUDIOS, ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION.
EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
©1991 KONAMI.
ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprime au Japon